

# Projet IHM avec Unity

## version 1

### Interface Homme-Machine : Unity

Voici les objectifs du projet est d'exploitez l'ensemble des éléments vus précédemment de manière cohérente.

**Interdiction formelle d'utiliser l'asset-store de Unity ou du code Unity extérieur (Vous avez cependant la possibilité d'utiliser des ressources venant de Blender par exemple).**

## 1 Description du projet

### 1.1 Énoncé

Dans le cadre du projet, vous devez mettre en avant la création de widget en Unity comme vu dans les précédents TP. La mise en valeur de vos widgets est libre, vous pouvez reprendre le système solaire si cela s'y prête bien ou alors choisir un autre domaine.

Concernant la réalisation des widgets, il faut prendre en considération les points suivants :

- Vous devez avoir des widgets en adéquation avec l'application d'illustration.
- Vous devez prendre en compte la difficulté de votre widget, à savoir : si vous jugez que votre widget est trop simple, vous devez en réaliser un ou plusieurs autres selon la difficulté.
- Au moins l'un de vos widgets doit se composer de différentes parties.
- Au moins l'un de vos widgets doit avoir des aspects dynamiques.
- Un ou plusieurs widgets doivent influencer la scène ou l'environnement.

Vous devrez soumettre uniquement 1 seul unitypackage en guise de soumission de vos widgets, plus un ZIP de votre projet Unity. Donc on attend sur UPDAGO 2 fichiers uniquement. Si vous vous trompez vous aurez 0, si il n'y a pas 2 fichiers vous aurez 0, si ce n'est pas un format ZIP vous aurez 0, si votre zip ne se dézippe pas ou met n'importe quoi vous aurez 0, si votre unitypackage ne contient pas toutes les dépendances vous aurez 0<sup>1</sup>. Enfin, si nous n'arrivons pas à compiler/importer vos widgets, nous ferons au mieux, mais si nous ne retrouvons pas la version mentionnée en début d'année, nous noterons une pénalité.

### 1.2 Exemple

Nous proposons ici des exemples de widget dont la difficulté est laissée à votre jugement :

- un gestionnaire d'onglets (tabbed panel)
- un système de menu

## 2 Attendus pour la soutenance finale

Les groupes doivent être constitué lors de la dernière séance de TP. Il est très fortement conseillé de conserver les groupes du projet Android. La soutenance finale doit aborder au moins les points suivants :

- Une présentation de votre projet Unity et les choix de réalisation que vous avez fait.
- Sans forcément rentrer dans le détail, présentez le côté technique possibilité de votre widget.
- Une présentation de l'utilisation/une projection dans un autre projet (ou des estimations si ce dernier est sophistiqué de votre widget).
- Une partie "publicité" : pourquoi votre application est celle que nous devrions prendre et pas une autre dans la même cible (pub, comparatif avec des existants).

---

1. Et si vous ne connaissez pas l'âge du capitaine, vous aurez 0.